

กิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)

๑. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ม.๑-๓

หัวข้อ การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ในจังหวัดกระบี่

หมายเหตุ - **ไม่อนุญาต**ให้ใช้อุปกรณ์สำหรับวาดภาพต่อพ่วงกับคอมพิวเตอร์

- มีการนำเสนอต่อหน้ากรรมการไม่เกิน ๑๐ นาที (แนวคิดที่แปลกใหม่ , ประเด็นที่จะนำเสนอ , เทคนิคการเล่าเรื่อง)

๒. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (๒D Animation) ม.๑-๓

หัวข้อ ๑. ค่านิยม ๑๒ ประการ

๒. “Don’t Drive Drunk ” เมาไม่ขับ

หมายเหตุ ใช้วิธีการจับฉลากหัวข้อการแข่งขันในวันแข่งขัน

๓. การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ ม.๑-๓ และ ม.๔-๖

หัวข้อ ๑. ชุดรับแขก

๒. เตียงนอน

๓. ตู้เสื้อผ้า

หมายเหตุ ใช้วิธีการจับฉลากหัวข้อการแข่งขันในวันแข่งขัน

๔. การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ม.๑-๓

หัวข้อ ๑. ศาสตร์พระราชา

๒. ค่านิยม ๑๒ ประการ

หมายเหตุ ใช้วิธีการจับฉลากหัวข้อการแข่งขันในวันแข่งขัน

๕. การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ม.๔-๖

หัวข้อ ผจญภัยใต้ท้องทะเลอันดามัน

๖. การแข่งขัน Motion Info graphic ม.๔-๖

หัวข้อ เศรษฐกิจพอเพียง

(ดนตรีประกอบ , effect , ข้อมูลแบบเอกสาร กรรมการจัดเตรียมให้)

๗. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Text Editor ม.๑-๓

หัวข้อ แนะนำการท่องเที่ยว จังหวัดกระบี่

หมายเหตุ ไม่ต้องอัปโหลดผลงานขึ้น Server

๘. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor ม.๑-๓

หัวข้อ ท่องเที่ยวไทยวิถีถิ่นใต้

๙. การแข่งขันการสร้าง Web Applications ม.๔-๖

หัวข้อ ระบบการจองโรงแรมออนไลน์

หมายเหตุ ไม่ต้องอัปโหลดผลงานขึ้น FTP Server เกณฑ์การแข่งขันอื่นๆ เป็นไปตามส่วนกลาง

๑๐ การแข่งขันการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์

หัวข้อ ง่าย

๑. เปลี่ยนองศา F to C

๒. รับค่า n ค่า และหาค่ามากที่สุด

๓. หาพื้นที่ สามเหลี่ยม ในรูปสี่เหลี่ยม

หัวข้อ ปานกลาง

๑. หาค่ามุมภายในอีกสองมุมของรูปสามเหลี่ยมมุมฉาก

๒. แสดงเลขคู่ ระหว่าง สองจำนวนได้

๓. ไปเสร็จแสดงราคารวมสุทธิของสินค้า

หัวข้อ ยาก

๑. การแปลงเลขฐานสอง แปด สิบหก กลับไปมา

๒. การคิดเกรด ๘ ระดับ A - E

๓. เรียงลำดับตัวเลขจากน้อยไปมาก n จำนวน

๑๑. การแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์

หัวข้อ ๑. การศึกษาไทยในยุค ๔.๐

๒. มหัศจรรย์ใต้ทะเลอันดามัน

๑๒ การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ ม.๑-๓ และ ม.๔-๖ ส่งรูปเล่มในวันแข่งขัน

กิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)

ประชาสัมพันธ์ทุกโรงเรียนที่เข้าร่วมแข่งขัน

- โปรแกรมที่ใช้ติดตั้งในวันแข่งขันให้เขียนใส่แผ่น CD / DVD เท่านั้น
- อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน ได้แก่ ดินสอ ยางลบ กบเหลาดินสอ ปากกา ไม้บรรทัด หูฟัง ไมโครโฟน สีเทียน/สีไม้ ให้โรงเรียนที่ส่งแข่งขันเตรียมอุปกรณ์ดังกล่าวมาให้พร้อมสำหรับใช้ในการแข่งขัน

กิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

๑. รายการแข่งขันประดิษฐ์การใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น ม.๑-ม.๖

๑. อนุญาตให้ตัดลดขนาดอุปกรณ์ได้เพื่อสะดวกแก่การเคลื่อนย้ายแต่ห้ามตัดหรือลดขนาดมาตามขนาดที่ต้องใช้งาน

๒. อนุญาตให้ออกแบบลงในกระดาษ A๔ มาล่องหน้าพร้อมส่งกรรมการก่อนแข่งขัน ๑ ชุด พร้อมด้วยแผ่นพับขั้นตอนการทำงานและการคิดกำไรขาดทุน ๓ ชุด

หมายเหตุ : วัสดุที่นำมาใช้หากไม่ใช่วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น เช่น พลาสติก ไม้อัด ไม้แปรรูป อื่นๆ กรรมการจะตัดคะแนนในส่วนนี้

๒. รายการแข่งขันการประกวดโครงงานอาชีพ ม.๑-ม.๓

หมายเหตุ : รูปเล่มโครงงาน ๕ บท ส่งวันแข่งขัน